3D GAMER

BRASIL PC GAMER BY

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

HEAVY GEAR II™

UMA NOVA ALIANÇA SURGE NO MOMENTO MAIS CRÍTICO DA CIVILIZAÇÃO HUMANA



Ano 1 - Nº 06 - R$ 15,90

TUDO SOBRE O FIM DA 3DFX

PLACA DO MÊS
Analisamos a Prophet II GTS Pro, a promessa do novo milênio

FAÇA VOCÊ MESMO
Aprenda a construir o micro ideal para games

TESTAMOS OS GAMES MAIS QUENTES DO MOMENTO
Alice, Hitman, Tomb Raider Chronicles, ONI, V-Rally 2 e muitos outros



OutPost 2
Considerado um dos melhores games de estratégia em tempo real da década de 90



TOTALMENTE EM PORTUGUÊS !

Não aceite imitações.
A revista com capa dura, só CD EXPERT.

CD EXPERT

JOGO COMPLETO

Nº 06



Editorial

Mais uma vez chegamos às bancas com muita informação e um super jogo completo. Separamos super análises dos mais diferentes games que estão nas principais lojas de todo o país, buscando orientar ainda mais você, leitor, na hora de escolher um grande game para passar suas horas livres. E, ainda pensando em ajudar na hora de fazer uma boa escolha, nossa equipe irá ensiná-lo, nesta edição, a escolher um micro ideal para jogar os games mais alucinados do momento. Com relação ao grande presente, o nosso jogo completo, sua coleção agora irá ficar "irada". Depois de muitas reuniões, resolvemos presentar nossos leitores com o melhor simulador de batalha entre robôs do momento, Heavy Gear 2™, que irá fazer a sua cabeça. Prepare-se para entrar em alucinantes batalhas por terrenos acidentados, cidades recheadas de caos, pântanos cheios de perigos e muitos outros lugares onde o perigo reina absoluto.

Boa diversão e um grande abraço,

Equipe 3D Gamer

Fale conosco: editoria@pcgamer.com.br

Suporte Técnico

Tel.:(0xx11) 6942-2280
Tel.:(0xx11) 6942-2282
Tel.:(0xx11) 6942-2285
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Para informações sobre lançamentos, promoções e locais de compra:
Tel.:(0xx11) 0800175355
e-mail: sac@cdexpert.com.br

Horário de atendimento:

De segunda a sexta-feira
Das 8:30 h às 12:00 h e das 13:30 h às 17:30 h

JOGO COMPLETO



HEAVY GEAR II™

JOGO COMPLETO

A HUMANIDADE PRECISA SE UNIR NOVAMENTE...

NUM FUTURO DISTANTE, UMA FORÇA DE ATAQUE INTERPLANETÁRIA DE ELITE ESTÁ SOB O SEU COMANDO. A MISSÃO: DETER UMA INVASÃO DE PROPORÇÕES GIGANTESCAS. UMA VEZ MAIS AS SUPERPOTÊNCIAS RIVAIS DA TERRA NOVA IRÃO TER DE JUNTAR SUAS FORÇAS CONTRA A AMEAÇA DEVASTADORA. PREPARE-SE PARA LIDERAR MÁQUINAS DE GUERRA PARA ALÉM DAS LINHAS INIMIGAS EM ATAQUES FURTIVOS E MISSÕES DE RECONHECIMENTO, DESAFIANDO A MORTE PARA DEFENDER A INDEPENDÊNCIA DE SEU MUNDO. SOMENTE O SEU ESQUADRÃO DE ELITE DE OPERAÇÕES ESPECIAIS TEM CHANCE DE RESISTIR AO COMBATE E SALVAR A HUMANIDADE. SUA MISSÃO NÃO PODE MAIS SER ADIADA...









CAMPANHAS DESAFIADORAS QUE EXIGEM UM VERDADEIRO COMANDANTE PARA SEREM SUPERADAS.

INIMIGOS COM REAÇÕES PERFEITAS PARA AS MAIS DIFERENTES SITUAÇÕES. COMBATES RÁPIDOS E CHEIOS DE REALISMO GRÁFICO.

DEZENAS DE TERRENOS E ARMADURAS DIFERENTES PARA SEREM EXPLORADOS PELO SEU ESQUADRÃO DE ELITE.

Conheça em detalhes os games que estão chegando ao mercado nacional

MATÉRIAS ESPECIAIS

PREVIEW

Project IGI



Um jogo de ação intensa, com os mais belos gráficos e muito realismo.

F1 Championship 2000



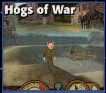
Seja o campeão neste jogo incrivelmente fiel aos detalhes de emoção, drama e ação da Fórmula 1.

Commandos 2



Os nazistas voltam a infernizar. Faça parte da Resistência em um dos melhores games RTS.

Hogs of War



Comande seu pelotão de porcos em uma verdadeira Guerra Mundial.

Kingdom Under Fire



Escolha seu herói e ponha seus homens para marchar rumo à conquista de um mundo hostil.

ONI



Um dos melhores games de ação recheado de mangas chega ao mercado para detonar sua cabeça.

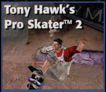
REVIEW

V-Rally2 Expert Edition



A lama e a poeira invadem seu micro em um dos mais alucinantes games de rali do mundo.

Tony Hawk's Pro Skater™ 2



Entre na pele dos mais famosos skatistas do mundo e detone uma infinidade de pistas pelo mundo.

Alice



A versão mais macabra para as histórias infantis chega ao mundo dos PCs em grande estilo.

Hitman: Codename 47



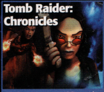
Ninguém sabe melhor do que este agente mercenário, geneticamente criado, o valor de cada vida humana.

No One Lives Forever



Muito melhor do que James Bond... embarque com uma agente sexy na luta contra o terrorismo.

Tomb Raider: Chronicles



Será que Lara morreu? Desvende estes e outros mistérios sobre a vida da maior heroína da história.

Requerimentos mínimos!

• Sistema operacional: Windows 95/98 • Tipo e velocidade da CPU: Pentium 166MHz • Memória: 64 MB de RAM • Velocidade do CD ROM: 4x • Outras necessidades: Placa de som 100% compatível com DirectX6.1 ou superior • Mouse e driver 100% compatível com Microsoft • Joystick 100% compatível com Windows 95/98 (opcional) • Requer placa aceleradora 3D

© 1999 Dream Pod 9, Inc. e Target Games, AB. Baseado no universo HEAVY GEAR™ criado por Dream Pod 9, Inc.
Activision é marca registrada de Activision, Inc. © 1997-2001 Activision, Inc. Todos os direitos reservados.
Todos os logos e nomes são propriedade de seus respectivos titulares.

ACTIVISION®

QUALIDADE CD EXPERT

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

EMPRESA FILIADA A

Association of Shareware Professionals

Conteúdo livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus

3DGAMER Nº 06
9 771415 161457 45

3D GAMER

BY PC GAMER BRASIL

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

Ano 1 - Nº 06

HEAVY GEAR II™



UMA NOVA ALIANÇA SURGE NO MOMENTO MAIS CRÍTICO DA CIVILIZAÇÃO HUMANA

JOGO COMPLETO

QUALIDADE CD EXPERT



Devore sua PC GAMER a qualquer hora do dia.

PC GAMER pela manhã, à tarde, à noite, de madrugada... Não existe nada mais delicioso do que matar a fome por games com a melhor coleção de jogos já publicados por uma revista no mundo. Tenha todas. Seja guloso e deguste cada minuto de satisfação deste cardápio exclusivo.



Visite o site: www.pcgamer.com.br

HEAVY GEAR II



JOGO DO MÊS

Considerado um dos melhores games do ano, Heavy Gear II leva você a um futuro distante com a missão de deter uma invasão de proporções gigantescas.

Manual 07

Placa do Mês 20
A equipe 3D Gamer desvenda os mistérios da 3D Prophet II GTS Pro

Faça você mesmo 22
Descubra que gastar uma fortuna em busca de um equipamento poderoso não é certeza de sucesso

Novidades 25
Fique ligado nas grandes novidades que estão mudando o rumo do mundo acelerado

Sites 32
Não fique desatualizado, siga nossas dicas de navegação na rede



Preview

Os games que acabam de chegar ao mercado nacional e prometem estraçalhar

ONI 28
Um fantástico game de ação repleto de mangás chega ao mercado

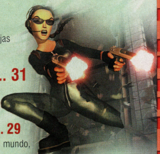
Project IGI 26
Um jogo que combina intensa ação, belos gráficos e muito realismo

F1 Championship 2000 26
Seja o campeão neste jogo incrivelmente fiel aos detalhes da Fórmula 1

Commandos 2 27
Acabe de uma vez por todas com os nazistas que assolam nosso PC

Hogs of War ... 27
A mais equipada tropa de porcos invade seu micro em uma aventura alucinante

Kingdom Under Fire 28
A mais fantástica guerra dos heróis está apenas começando



Review

Os games que circulam pelas principais lojas do Brasil

Tomb Raider Chronicles.. 31
Será que Lara morreu? Desvende os mistérios da maior heroína dos games

V-Rally 2 29
Um dos mais alucinantes games de rali do mundo, cheio de lama e muita poeira

Tony Hawk´s Pro Skater 2 29
Hawk está de volta no mais radical jogo de skate da atualidade

Alice .. 30
A versão macabra de uma das mais conhecidas histórias infantis

No One Lives Forever 30
Esqueça James Bond, embarque com uma agente super sexy na luta contra o terrorismo

Hitman: Codename 47 31
Ele sabe quanto vale uma vida humana e tem a conta bancária para provar

ERRATA



DEVIDO A FALHAS GRÁFICAS, NOSSA PUBLICAÇÃO ESPECIAL - SHOW DO MILÊNIO NÃO TEVE SEU EXPEDIENTE PUBLICADO. O MESMO SEGUE ABAIXO:

Expediente: A Revista CD Expert Especial (ISSN 1413-8466) é uma publicação da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda. • **Endereço:** Rua Antônio Camardo, 364 - Tatuapé - São Paulo - SP - Telefone: (0xx11) 6942-2222 • O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • **Bureau**: Grande ABC / Fotofacto • **Impressão**: Padilla/Margraf • **Distribuição**: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores**: Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável**: Priscila Lanaro, MTB 30.110 • **Arte**: Guilherme Pereira Pinto (Concepção e Design) • **Equipe:** Álvaro Attílio Corrêia, Flávio Creasso, Paulo Sérgio Panucci, Alex Affonso, Cintia Carla de Gois, Leandro Ribeiro Dias e Camila Fiorenza Crispino • **Colaboradores:** Claudinei Pereira Costa, Denis Bergamasco, Estéfano Fideles da Rocha, Aleandra Gomes Machado, Rodrigo Rudiger, Kleber Pedroso, Inara Costa Porto, Alexandre Marcos Rizzo e Marcelo Scavanzza Sanches.

EXPEDIENTE: Revista CD Expert Especial (ISSN 1413-3466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Antônio Camardo, 364 - Tatuapé - São Paulo - SP- Telefone: (0xx11) 6942-2222 • Os CD-ROMs brinde são parte integrante desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Impressão:** Margraf/ Plural • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Priscila Lanaro, MTB 30.110 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Alessandro Treguer, Elisa Zuigéber, Emerson Freire, Kleber Pedroso, Henrique Thomaz Bruscagin, Adriano Mendes Camargo, Inara Costa Porto • **Colaboraram nesta edição:** Carlos Morimoto.



Já estava mais do que na hora da nossa equipe abrir espaço para nossos leitores. Se você quiser mandar sua opinião sobre o nosso trabalho, não perca mais tempo! Estamos ansiosos para receber seu e-mail ou carta. Além disso, agora, temos também o espaço para os desenhos super criativos de nossos leitores, feitos com os melhores efeitos em 3D. Estamos esperando seus desenhos em 3D. Capriche!

Problemas com Mel Gibson

Olá, sou Otávio de Orleans; comprei o jogo "Coração Valente", li e reli o manual de como jogar e não consegui. Será que vocês podem me ajudar?
Otávio de Orleans
Por e-mail

Caro Otávio, Coração Valente (o jogo completo da edição nº 4) não é difícil de ser jogado, porém, um pouco complexo. Mande um e-mail para nossa redação explicando onde, exatamente, está o seu problema, que nossa equipe irá dar um jeito de lhe ajudar, ok?

Números Anteriores

Gostaria de saber como posso adquirir números atrasados da revista 3D Gamer, pois, quando tomei conhecimento desta, já estava na edição número 02, sendo assim, gostaria de adquirir a número 01.
Jorge Gonçalves da Silva
Por e-mail

Caro Jorge, para adquirir qualquer número anterior de qualquer revista da editora CD Expert, basta ligar para a Gorgatti (0xx11) 6942-7143 ou Fast CD (0xx11) 3889-0489

Dúvidas

Comprei uma revista de vocês, a número 1, ano 1. Veio com um CD do Test Drive 5. Após várias tentativas, o jogo não funcionou em meu micro. Porém, em outro PC, ele roda normalmente. No meu equipamento, sempre aparece uma mensagem dizendo que eu não tenho "3D CARD" instalada. Não sei o que isso significa. Será que vocês podem me ajudar?
José Roberto Malavolta
Por e-mail

Caro José, a grande maioria dos jogos que escolhemos para a 3D Gamer necessita de placa aceleradora. Pela mensagem que você descreveu, parece que você não tem uma placa aceleradora em sua máquina, ou a mesma não está funcionando. Dê uma conferida se seu micro possui uma instalada e mande um novo e-mail para nossa redação, ok?

Dúvidas sobre Mônaco GP2

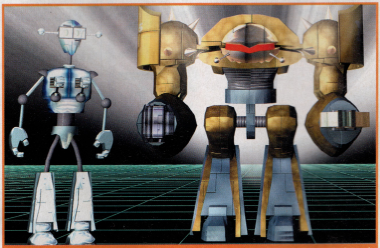
Oi, meu nome é Tadeu Mascarenhas. Adquiri a edição número 3 da revista 3D Gamer, que traz o jogo Mônaco GP 2. Eu gostaria de esclarecer uma dúvida. Comprei o jogo há uns 3 meses e ele funcionou normalmente durante uns 2 meses e meio, depois disso, não funcionou mais. Existe uma validade para esse jogo que vocês não informam na revista? Ou existe algum código que eu deva sempre atualizar?
Tadeu Mascarenhas
São Paulo – SP

Caro Tadeu, realmente, é muito estranho o que está acontecendo, pois todos os produtos que distribuímos junto com a revista 3D Gamer são completos, sem qualquer restrição. Existem algumas possibilidades para explicar o que está acontecendo com você. A primeira é ter sido, acidentalmente, apagado algum arquivo do jogo instalado em seu HD. Nesse caso, tente reinstalar o game. Outra coisa que pode estar acontecendo é os drives de sua placa aceleradora estarem desatualizados ou corrompidos. Acesse o site do fabricante de sua placa e baixe as atualizações.

Dicas sobre Darkstone

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente jogo que foi publicado na edição número 05 e dizer que sou um comprador assíduo de suas publicações. Por isso, gostaria de obter algumas dicas sobre Darkstone.
Jeferson Serpa dos Santos
Por e-mail

Caro Jeferson, aí vão algumas dicas da fase Money Trick: o caminho mais fácil para conseguir dinheiro é começar um novo game com dois monges (monks). Transfira o dinheiro e o livro da ressurreição para um monge. Após ter feito isso, saia do game. Comece um novo jogo com o mesmo monge e com um novo, repetindo o processo até o inventário ficar cheio de livros e dinheiro. Em condições ideais, transfira livros para um combatente com habilidade de negociação e venda-os para adquirir um total de aproximadamente 180.000 gp. Deposite o ouro e repita. A equipe 3D Gamer espera que você tenha êxito e finalize este game. De resto, estamos dispostos a responder novas dúvidas.



Abrindo nossa seção de desenhos em 3D, Flávio Creasso resolveu nos mostrar seus dotes de criador, referindo-se à nossa edição do Show do Milênio. Esperamos novas criações. Até mais!



HEAVY GEAR II

A Terra Nova face a face com as forças invasoras

"Agora esquecidos e deixados para trás estão os dias da Aliança, época em que todas as ligas da Terra Nova estavam unidas para defender o planeta da grande invasão. Depois de quatro períodos de terrível guerra, a Terra finalmente admitiu a independência da sua antiga colônia, retrocedendo para a entrada de Caprice.

Após 30 períodos, a solidariedade encontrada em duas das ligas durante a Guerra da Aliança enfraqueceu-se, fazendo com que enormes conflitos fossem gerados entre elas. A Terra Nova virou um verdadeiro caos. Entretanto, agora isso deve ser esquecido, pois a Terra encontra-se novamente face a face com as forças invasoras. As ligas precisam se unir a fim de defender o seu mundo da total dominação".

Instalando Heavy Gear II



1. Insira o CD do Heavy Gear II dentro da sua unidade de CD-ROM (d:) e espere alguns segundos até uma tela de inicialização aparecer.
2. Clique no botão Install para começar o processo de instalação e siga as instruções da tela.
Caso o seu Autorun não esteja ativado, abra o seu Explorer e procure na raiz do CD ROM o arquivo SETUP.EXE. Dê um duplo clique nesse arquivo.

Menu principal

A partir desse menu, você estará apto a acessar as principais áreas do game.
Single Player – inicia o game para um único jogador.
Multi Player – inicia o game para mais de um jogador.
Game Options – permite configurar as características dos gráficos, sons e controles.
Quite Game – sai do game.
Credits – exibe uma lista de indivíduos que estiveram envolvidos anteriormente no game.

Modo Single Player

Como comandante do esquadrão, você será responsável por salvar o seu time e completar os objetivos. A sua grande viagem começará em Terra Nova rumo à Caprice. Devido à localização estratégica de Caprice, será essencial que você consiga adquirir conhecimentos relacionados à resistência dos inimigos, armas e ataques. As opções no menu single player são: Campaign (campanhas), Historical (histórico), Training (treinamento) e Instant Action (ação instantânea).



Missões de Treinamento

Nós recomendamos que você realize esse modo de treinamento antes de dar início ao game em si. Muitas instruções úteis serão fornecidas durante as missões. Selecione Training para acessar outras opções. Selecione a primeira opção e, então, pressione Launch.

Campanhas

1. Selecione Campaign no menu Single Player.
2. Entre com o seu nome e selecione o chassi que você gostaria de pilotar. Os detalhes de cada chassi serão exibidos em uma janela à esquerda. Escolha cuidadosamente!!
3. Se você desejar, selecione New Pilot para criar um personagem adicional, ou então, clique em Del Pilot para excluir um personagem já existente.
4. Clique em Load Game para rodar um game já salvo (caso você já possua algum).
5. Quando você estiver pronto para prosseguir, selecione New Game para iniciar uma nova campanha. Depois de ter sido informado a respeito das circunstâncias da campanha, selecione Launch para começar a sua primeira missão.

Histórico

1. Selecione Historical, no menu Single Player.
2. Escolha uma missão na lista disponível e, então, pressione o botão Continue.
3. Monte o seu esquadrão selecionando Squad Detail.
4. Adapte os Gears do seu esquadrão, assim como os seus.
5. Pressione Launch para dar início à missão.



Ação instantânea

1. Clique em Instant Action no menu single player.
2. Monte o seu esquadrão clicando sobre o botão com brilho.
3. Adapte os Gears do seu esquadrão. Ele será chamado de Player Squad. Para fazer isso, selecione primeiramente um chassi. Existirão diferentes categorias: light (leve), medium (médio), heavy (pesado) e assault (ataque). Então, selecione uma variante.
4. Monte o esquadrão inimigo (até 5 Gears) clicando na flecha, que está localizada na coluna do inimigo.
5. Adapte os Gears inimigos.
6.Escolha o número de inimigos que você irá encarar.
7. Mude o tipo de terreno para o mapa que você preferir.
8. Clique no botão Launch para dar início ao game.

Millitary Trideo Device

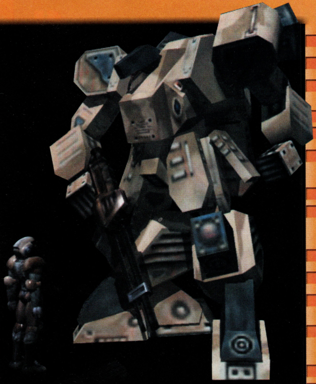
Esse é um dispositivo que poderá ser utilizado para criar uma espécie de link com os agentes da inteligência, ou com os esquadrões. Você usará isso para rever as instruções da missão, selecionar o seu time e adaptar os seus Gears.

Esquadrão

Como um comandante, você deverá ter um grupo inteiro a seu dispor, acompanhando-o em suas missões. Depois de ter estudado e avaliado as instruções das missões, clique em Squad Detail para trazer a tela de missões. Você poderá escolher até dez pilotos. Para ver informações adicionais ou qualquer piloto, clique sobre o nome do piloto. Para selecionar um parceiro para a missão, clique sobre a sua figura. Se a figura tiver um número sobre ela, significa que ela já está selecionada. Cada modificação do esquadrão afetará o seu esquadrão atual. Clique em Accept para confirmar a sua escolha e retornar para a tela de instruções.

Laboratório de Gear

Esse é o lugar onde você poderá examinar todos os aspectos dos seus Gears, modificar os seus componentes estruturais, mudar os tipos de munição, assim como fortalecer certas habilidades. Após entrar nesse laboratório, você verá uma espécie de tela sumário dos itens selecionados na tela de pré-missão.



Essa seção explicará os vários componentes do laboratório de Gear e as suas funções.

Valores

Cada utensílio adicionado será somado, criando um determinado valor. Esse valor será uma indicação do poder relativo a um utensílio específico.

O valor estará dividido em:

• Ataque – o total é gerado com a adição de armas, munição e alguns bônus.
• Defesa – o total é gerado pelos itens dos atributos.
• Misc – essa é uma categoria "pegue tudo", que é gerada por todos os itens que não se encaixam nas categorias anteriores.



Tela de sumário do laboratório de Gear

Essa tela exibe todas as diferentes capacidades de um Gear.

Chassis

Você poderá clicar nesse botão e verificar um menu listando quatro diferentes classes. Ao selecionar uma categoria, um menu com todos os chassis disponíveis será exibido. Você poderá mudar os chassis. Se você o fizer, algumas características também mudarão.

Variante

Clique sobre o botão próximo ao nome da variante para exibir informações. O menu exibirá todas as variantes disponíveis para o chassi que você selecionou. Isso incluirá todas as



variantes padrão, assim como qualquer outra que tenha sido criada.

Coluna de armas

As suas armas serão listadas nessa coluna. Quando você clicar sobre uma arma, sua descrição será exibida no box Item Description (descrição do item), permitindo-lhe saber o poder e eficiência de cada uma delas. Cada arma terá um rótulo na sua parte inferior contendo algumas especificações.

As granadas estarão fixadas em cintos ou bandoleiras, diferente das armas de mão.

Coluna de atributos

Essa coluna mostra a classificação da maioria das capacidades defensivas de um Gear, incluindo os seus sensores, capacidade de manobra, blindagem, controle de fogo e velocidade de movimentação.

• **Sensors (sensores)** – essa classificação (-5 até 5) indica a habilidade de um Gear em detectar e interpretar informações dentro do campo. Ele estará utilizando sensores termográficos, ultravioletas, magnéticos, etc.

• **Maneuver (manobras)** – essa classificação (-3 até 3) está relacionada à capacidade de manobra de um Gear. Números baixos indicam uma menor aptidão, porém, se o número se aproximar a +3, uma verdadeira motocicleta estará disponível.

• **Armor (blindagem)** – essa classificação (1 até 25) está relacionada à grossura da blindagem que reveste o Gear. Cada aumento no número significa um acréscimo considerável para a blindagem.

• **Fire Control (controle de fogo)** – essa classificação (-5 até 3) indica a habilidade do Gear em controlar adequadamente a direção dos tiros.

• **Movement Speeds (velocidades de movimentação)** – as movimentações primárias e secundárias (se disponíveis) máximas do Gear serão exibidas aqui. O sistema de movimentação primário irá caracterizar sempre a caminhada, porém, o sistema de movimentação secundário (SMS) poderá caracterizar aspectos diferentes para cada Gear. Os valores máximos são exibidos em Km/h.

Coluna de habilidades e deficiências

Aqui, serão exibidas as habilidades especiais e/ou deficiências do Gear. As deficiências sempre serão exibidas em vermelho, enquanto as habilidades especiais serão exibidas em azul.

Telas de modificações

Qualquer área do Gear poderá ser modificada. Para isso, você deverá, primeiramente selecionar o item que deseja mudar e, então, clicar no botão Modify Item, que o levará para uma área de modificação (armas, atributos, habilidades/deficiências).

Se quiser deixar a tela Sumário sem salvar as modificações, bastará clicar em Back. Isso fará com que você volte para a tela anterior.

Modify Weapons (modificar armas)

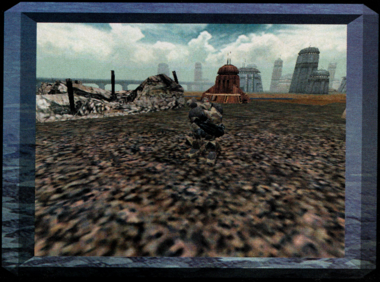
Utilize essa tela para acrescentar, subtrair ou mudar as munições ou pontos fortes de uma arma. Para modificar qualquer arma, você deverá selecioná-la primeiramente e, então, escolher Modify Item.

Isso trará uma imagem da arma e, automaticamente, mudará o menu para a categoria apropriada. Ela também exibirá a munição atual para a arma selecionada (se a arma utilizar munição).

Projectile (projétil) – inclui todos os vários projéteis do game.




RADICALIZE
O SEU
PC
Fique esperto!
Todo mês tem
PC EXPERT nova
nas bancas, recheada de softwares
e com as últimas novidades sobre hardware e tudo mais
que rola no mundo da informática! Não perca nenhuma!
Colecione a maior biblioteca de programas
para computador e curta sua máquina
até o último bit.
UM UPGRADE TODO MÊS
PC Expert
Visite o site: www.pcexpert.com.br
CD EXPERT
COLECIONE



Energy (energia) – contém todas as armas de raio e energia. Também incluirá todas as armas "vibro" de mão.

Indirect (indireto) – contém todas as armas que podem arremessar projéteis/explosivos por entre os obstáculos.

Missile (míssil) – lista todos os mísseis teleguiados ou não.

Para mudar uma arma, selecione a arma, escolha a categoria dela e, então, clique no novo nome da arma. A abreviação dela é automaticamente atualizada na sua Coluna de Armas.

A descrição completa da arma estará detalhada no box Item Description para lhe ajudar a tomar as decisões mais espertas quando estiver equipando o seu Gear.

Quando acabar as modificações das suas armas, escolha Accept para retornar a página Sumário com as mudanças intactas.

Após selecionar uma arma, você poderá ajustar a sua munição. Lembre-se dos valores já citados anteriormente, pois estes continuarão sendo somados automaticamente.

Menu de seleção do Hardpoint (ponto forte)

Você poderá mudar o hardpoint de cada arma. Isso será muito fácil de realizar, pois bastará selecionar os que estão disponíveis para uma determinada arma. Você poderá ter qualquer número de armas manuais, porém, essa não será a melhor escolha.

Nota: você não poderá designar um hardpoint já selecionado (exceto para armas manuais e granadas). Qualquer tentativa de fazer isso ocasionará em uma mensagem de erro dizendo que o hardpoint já foi selecionado.

Para remover uma arma por completo, bastará apenas selecioná-la e pressionar o botão Remove Item.

Modify Attributes (modificar atributos)

Para modificar o atributo de um Gear, clique, primeiramente, sobre a coluna Attributes e, então, Modify Item. Isso o levará para a tela de modificação de atributos (modify attributes). Essa tela irá detalhar a maioria das estruturas defensivas do seu Gear.



Depois de terminar as modificações, você deverá escolher Accept.

Do topo até o botão, os indicadores serão os seguintes:

- **Sensor Rating (classificação do sensor)** – assim que você movimentar o indicador esquerdo e direito, itens aparecerão e desaparecerão sobre a lista de sensores. Esses itens são adicionados ou excluídos do seu Gear e afetarão diretamente a sua habilidade de reunir informações no campo de batalhas. Clicando sobre qualquer item na lista do Sensor, uma descrição com detalhes irá aparecer no box Item Description. Isso irá familiarizá-lo com as habilidades.
- **Maneuverability (capacidade de manobra)** – como descrito anteriormente, essa classificação afeta a sua capacidade de manobra e aceleração/desaceleração.
- **Armor Rating (classificação da blindagem)** – uma das mais importantes estatísticas defensivas no jogo. Isso representa o material absoluto utilizado pelo seu veículo para evitar danos.
- **Fire Control (controle de fogo)** – a movimentação do indicador esquerdo e direito afetará o valor do Controle de Fogo, da mesma maneira que o Sensor Rating afetará a lista do sensor. Novamente, você poderá selecionar os itens na lista para obter uma descrição completa deles.
- **Movement Speed (velocidade de movimentação)** – o movimento primário do seu Gear (caminhada) não poderá ser inferior a 6 Km/h, porém, o secundário poderá chegar a zero. Entretanto, se isso ocorrer, ele será desativado por completo e não estará disponível no combate. Lembre-se que isso poderá reduzir significativamente os valores (ver na seção valores).

Modify Perks/Flaws (modificar habilidades/deficiências)

Essa seção lhe permitirá realizar algumas modificações no seu Gear, definindo uma espécie de personalidade.

A maneira que você vai utilizar para modificar as habilidades e deficiências será muito similar àquela utilizada na modificação das armas. Você apenas precisará selecionar a habilidade/deficiência desejada e, então, clicar em Modify Item.

Para remover por inteiro uma habilidade/deficiência do seu Gear, bastará apenas selecionar o item e pressionar Remove Item.

Lembre-se: as deficiências poderão ser utilizadas para balancear os seus valores, que poderão tornar-se perigosos caso não recebam a devida atenção. Entretanto, se você já possuir uma maior quantidade de deficiências, procure investir um pouco em habilidades. O que importa é que o equilíbrio seja mantido.

Tudo sobre as armas de seu Gear

Você poderá carregar um total de seis armas ao mesmo tempo. Um comandante das Forças Especiais sempre deverá estar prevenido em relação às armas quando este encontrar-se no

campo de batalhas. Se as suas próprias armas estiverem esgotadas, o uso de armas pertencentes aos inimigos mortos poderá salvar a sua vida. Você também poderá guardá-las dentro da sua mala para utilizá-las posteriormente, caso possuir espaço. O se Gear poderá carregar um total de até dez armas.

As armas do Heavy Gear estarão divididas em quatro categorias básicas:

Projectiles (projéteis)

Essa classe de armas utilizará um explosivo químico para propulsar um ou mais projéteis. Essas armas possuirão uma grande diversidade de formas e também irão variar muito o poder de fogo.

Advanced Weapons (armas avançadas)

Existirão três categorias de armas avançadas: Laser, Magnetic Accelerator Cannons (canhões magnéticos aceleradores) e Particle Accelerators (aceleradores de partícula).



• **Laser** - atiram um poderoso raio de energia. A maioria dos lasers que forem utilizados no campo de batalha, terão funções especiais, porém, a eficiência deles poderá ser enfraquecida quando ocorrer a presença de pó na atmosfera ou vapor de água. O aspecto positivo dessas armas, será a enorme exatidão com que conseguirão atingir os pontos alvo.

• **Magnetic Accelerator Cannons** – utilizam um sistema de eletroímãs para lançar os projéteis em alta velocidade e com grande precisão. Elas possuirão um poder intensivo e irão requerer um dispositivo condensador para o fornecimento de energia. Dessa maneira, o número de tiros será limitado pela quantidade de energia contida. Porém, a munição poderá ser armazenada facilmente.

• **Particle Accelerators** - outra arma de alta energia. Ela é capaz de emitir raios de partículas atômicas quase na velocidade da luz. Uma grande quantidade energia também será requerida.

Indirect Weapons (armas indiretas)

Essas são as armas de baixa velocidade, mas com grande poder destrutivo. Podemos citar como exemplo, o lançador de granadas.

• **Lançadores de mísseis/projéteis** - Os lançadores de projéteis consistem de um explosivo de alta capacidade, sendo geralmente guiados por transmissores de rádio e laser, e os mísseis, por sua vez, geralmente acumulam cargas explosivas com alto poder de destruição. Eles são capazes de danificar todos os objetos presentes em uma determinada redondeza. Tenha cautela ao usar os projéteis ou mísseis e lembre-se que estes poderão afetar mais do que um único alvo.

• **Vibro Weapons (armas vibro)** - Haverá momentos em que o Gear não terá alternativas para evitar o combate mano a mano. As armas vibro contêm pequenos geradores sônicos capazes de produzirem vibrações de altíssima velocidade. Essas armas também são consideradas armas de energia.

Atributos

Sensors (sensores)

Cada esquadrão precisará de, pelo menos, um Gear para agir com "olhos e ouvidos". Sensores elevados poderão habilitá-lo a detectar a movimentação inimiga com grande precisão. Embora você possa equipar todo o seu esquadrão com esses sensores, a melhor coisa a fazer é escolher somente alguns dos seus Gears.

NOTA: lembre-se de que você só poderá fazer isso nos modos Instant Action e Multiplayer.

Os sensores terão um lado ruim, pois muitos dos modelos emitirão freqüências infravermelhas ou elétricas que poderão ser detectadas pelo inimigo. Para impedir isso, os pilotos poderão equipar os seus Gears com o ECM (Electronic Counter Measures). Você deverá ter em mente que, assim como em outros atributos ofensivos e defensivos, os sistemas de sensores poderão aumentar ou diminuir as ameaças ao Gear.

A tabela da página 14 irá descrever os vários sistemas de sensores disponíveis. Quando for realizar a escolha, lembre-se de levar em consideração a área da missão.

Maneuverability (capacidade de manobra)

Essa categoria define a habilidade do seu Gear em agir rapidamente e de forma precisa. Para maximizar o potencial dele, será essencial operá-lo em diferentes ambientes.

Armor Rating (classificação da armadura)

Embora trate-se de um atributo defensivo, ele poderá ter um impacto direto na habilidade do seu Gear em mover-se e manobrar-se em ofensivas militares. Embora o seu Gear seja construído com os mais avançados materiais, ele não será indestrutível.



Fire control (controle de fogo)

A habilidade do Gear em adquirir e destruir um alvo não estará totalmente centrada na dependência das habilidades do piloto. Essa habilidade de combate do Gear será determinada por um complexo sistema de

	Resistência	Sensores	Descrição
Frágil	-5	Não tem sensores	
	-4	Câmeras	Câmeras básicas
	-3	Luz fraca	Sensores ópticos de luzes, que podem funcionar em situações com iluminação extremamente baixa
	-2	Infravermelho; Ultravioleta	Infravermelho: sensores ópticos ultravioletas com alta área de freqüência, geralmente unidos a luzes infravermelhas. Ultravioleta: sensores ópticos com baixa área de freqüência, geralmente unidos a luzes ultravioletas
	-1	Radar	Alta freqüência, sistema de ondas de rádio que identifica objetos. Esses radares podem ser facilmente detectados pelos sensores inimigos
	0	Medidor laser de distância	Calcula a distância de um objeto
	1	Termográfico	Sensor de calor responsável por criar imagens visuais utilizando-se das áreas aquecidas de um objeto
	2	Ultrasônico	Sensor que utiliza ondulações sonoras para desenhar uma imagem eletrônica das redondezas. Também existirá uma habilidade limitada para identificar a composição de objetos
	3	Detecção de movimentos	Sensor avançado de movimentação capaz de trilhar o mais leve dos movimentos
	4	Radar	Radar laser mais preciso e menos fácil de ser detectado
Poderoso	5	Ressonância magnética	Sensores magnéticos, cuja ressonância pode identificar objetos de diferentes composições metálicas. Esses sensores também têm a habilidade limitada de analisar a integridade da estrutura de um objeto alvo

computadores e aparelhos eletrônicos: o Sistema de Controle de Fogo. No coração desse sistema, repousará o processador neural do Gear. Quando um piloto encontrar-se em combate, o Sistema de Controle de Fogo poderá definir o desfecho da ação. Em outras palavras, o sucesso ou a falha.

A tabela da página 15 lhe demonstrará os sistemas instalados, baseados no poder relativo ao Controle de Fogo.

Movement (movimento)

Um Gear precisará ter um balanceamento entre o poder de fogo e a velocidade, dependendo das condições de combate. Reveja as instruções da sua missão para determiná-lo. As características de movimentação do seu Gear poderão ser ajustadas nas seguintes categorias:

Walk (caminhada)

O seu Gear poderá duplicar os movimentos humanos, incluindo caminhadas, corridas, saltos, etc. Entretanto, o Gear, sendo um humanóide construído mecanicamente, terá a velocidade limitada nessas áreas. Para compensar essa limitação, alguns movimentos secundários também estarão disponíveis. Antes de ajustar o movimento do seu Gear, você deverá considerar o terreno da missão.

Secundary Movement System (SMS) (sistema secundário de movimentação)

As rodas poderão fornecer uma super velocidade sobre superfícies lisas, como, por exemplo, no asfalto. Entretanto, poderão tirar consideravelmente a sua estabilidade. Utilize-as somente se o terreno da missão for plano.

Habilidades/Deficiências

Habilidades (perks)

- **Ammo/Fuel Containment System (sistema de detenção de munição/combustível)** – os compartimentos da munição e do combustível são reforçados e podem ser mais explorados do que o normal.
- **Backup Communications System (sistema de comunicação backup)** – sistema de comunicação secundário que é ativado quando o primeiro é destruído.
- **Backup Fire Control (controle de fogo backup)**: controle secundário do sistema de arma que é ativado quando o primeiro é destruído.
- **Backup Life Support (suporte de vida backup)** – sistema secundário de suporte de vida que é ativado quando o primeiro é destruído.
- **Backup Sensors (sensores backup)** – sistema secundário de sensores que é ativado quando o primeiro é destruído.
- **Easy to Modify (fácil para modificar)** – facilita as modificações do veículo, caso estas sejam necessárias.
- **ECM** – esse sistema interfere nas capacidades dos sensores e na comunicação.
- **ECCM** – esse sistema fornece sofisticadas ferramentas eletrônicas para vencer os sistemas ECM.
- **Emergency Medical (emergência médica)** – esse sistema mecanizado previne os crewmembers de se tornarem inconscientes, devido as feridas.
- **Haywire Resistant (resistência)** – o veículo é resistente a armas e interrupções elétricas.
- **Jump Jets (jato para saltos)** – mísseis que propulsam o veículo em grandes saltos, porém, que não o permitem pairar ou manter o vôo.
- **Manipulator Arm (braço manipulador)** – esse braço pode pegar e manipular objetos. Ele será muito ágil e tão funcional quanto um braço humano, porém, não poderá ser removida.



•**Reinforced Armor (blindagem reforçada)** – blindagem sobre uma ou mais coberturas do veículo. Somente três coberturas poderão ser utilizadas ao mesmo tempo.

•**Reinforced Chassis (chassi reforçado)** – estrutura reforçada que permite ao veículo conseguir uma melhor performance em batalha.

•**Reinforced Crew Compartment (compartimento de equipe reforçado)** – armadura adicional ao redor do compartimento de pessoal, capaz de fornecer uma maior proteção a eles.

•**Rugged Movement Systems (sistema de movimentos em terrenos irregulares)** – esse sistema é reforçado e pode causar mais danos do que os outros.

•**Shielded Weapons (armas protegidas)** – proteção de armadura nos sistemas de armas para veículos.

•**Sniper Systems (sistemas de atiradores)** – permite uma maior precisão nos ataques a longa distância.



•**Stealth (reserva)** – combinação de diferentes sistemas que tornam o veículo mais difícil de ser detectado pelos sensores.

•**Submersible (submergível)** – o veículo é equipado para poder ficar submerso na água.

•**Zero-Gravity Systems (sistemas de gravidade zero)** – botas magnéticas, equipamentos para vácuo e muitos outros dispositivos que permitirão explorações em um universo externo. Inclui suporte para vida.

Deficiências (flaw)

Defective Active Sensors (sensores ativos defeituosos) – os sensores do veículo podem cessar o funcionamento.

Defective Fire Control (controle de fogo defeituoso) – o sistema de controle de armas pode cessar o funcionamento.

Exposed Auxiliary Systems (sistemas auxiliares expostos) – alguns desses sistemas são expostos em localidades do veículos, tornando-os mais suscetíveis a danos.

	Controle de Fogo	Interface HUD	Descrição
Frágil	-5	HUD básico	Sensor básico de informação e status de perda do Gear
	-4	Leitura de velocidade	Registra os sistemas de movimentação atuais e a velocidade
	-3	Leitura de armas	Sumário do sistema de armas instaladas, incluindo a munição disponível e o status de perdas
	-2		Interface de alvos, incluindo status de armas
	-1	Alcance inimigo	Distância do objeto alvo atual
	0	Velocidade do inimigo (relativa)	Sumário dos alvos atuais relativos à velocidade de aproximação
	1	Identificação do inimigo	Informações detalhadas do alvo inimigo
	2	Orientação	Aponta o local exato para mirar, caso o alvo mantenha a velocidade e trajetória atuais
	3	Blindagem do inimigo	Informações dos danos atuais no alvo

Exposed Fire Control Systems (sistemas defeituosos de controle de fogo) – os sistemas tornam-se expostos e mais suscetíveis a danos.

Exposed Crew Compartment (compartimento de equipe exposto) – compartimentos não reforçados, deixando o pessoal menos protegido dos ataques inimigos.

Exposed Movement System (sistema de movimentação exposto) – torna o sistema mais suscetível a danos.

Fragile Chassis (chassis frágeis) – o chassi do veículo torna-se frágil e suscetível a danos.

Hazardous Ammo/Fuel Storage (armazenamento de munição/combustível não muito seguro) – os compartimentos de armazenamento reduzem sua capacidade e acabam por criarem mais danos.

Large Sensor Profile (sensores com maior percepção) – o veículo torna-se extremamente visível aos sensores.

Haywire Vulnerable (resistência vulnerável) – o veículo torna-se totalmente vulnerável aos ataques elétricos.

Weak Facing (cobertura frágil) – todas as extremidades do veículo são suscetíveis a danos causados pelos ataques inimigos. Ele não será protegido por uma blindagem reforçada.

Modo Multiplayer

Ativando o modo multiplayer

Aqui estarão os passos básicos necessários para jogar no modo multiplayer com a utilização de uma LAN ou da Internet. Cada uma das telas ou opções mencionadas estarão descritas em detalhes.



TCP/IP LAN, ou Internet

Selecione a opção apropriada. Você deverá levar em conta se irá participar de jogos on line (via Internet), ou se você vai realizar uma conexão em rede (LAN).

Após ter selecionado, escolha a opção Continue para prosseguir.



Criar ou selecionar o perfil de um jogador

Se você não tiver um jogador definido, o primeiro passo será criá-lo. No campo intitulado Player Name, você deverá entrar com um nome para o piloto. No campo intitulado Player Info, você poderá acrescentar qualquer observação ou informação sobre você ou o estilo de jogo. Selecione OK para salvar o perfil do seu jogador.

Se você já tiver um perfil de jogador definido e quiser trazê-lo para o modo multiplayer, simplesmente destaque-o e selecione Continue.

Iniciando um game Multiplayer

Selecione Create Game para ir até a tela de Setup. Se você já tiver criado um game, este estará armazenado no Game List (lista de games). Se você desejar criar um outro tipo de jogo, selecione New.

Setup (configuração): na tela Game Setup, escolha o game que você quer criar e defina as opções que se seguem:

1. Entre com o nome do game no campo Multiplayer. Depois que o jogo tiver sido criado, o nome dele será listado no multiplayer lobby. Escolher o nome que melhor descreva o game será muito importante para atrair o tipo de jogador desejado.

2. Se você achar necessário, entre com uma senha no campo Password. Os outros jogadores também deverão entrar com essa senha para poderem pertencer ao game.

3. Defina o valor máximo de poder do seu Gear, na janela Max Threat Value. Se você entrar com um valor alto, o game deverá ser aberto para pessoas que também possuam Gears poderosos. Se você entrar com um valor baixo, o game será mais equilibrado.

4. Selecione o tipo de game multiplayer que você deseja criar. As opções serão: Deathmatch, Duelist, Steal the Beacon, Strategic, ou Capture the Flag.

5. Depois de ter feito a seleção, você deverá definir as opções específicas do game. Estas, serão exibidas na tela.

6. Selecione o tipo de terreno ou mapa que você prefere jogar. Existirão diferentes mapas listados e alguns deles serão particulares a cenários com ambientações de universos externos.

7. Defina as restrições de armas, se você desejar. Isso impedirá que qualquer jogador entre com a arma selecionada.

Launch (abertura): na tela Launch, escolha o Gear que você quer usar e defina as seguintes opções:

1. Selecione o tipo de chassis do Gear.

2. Selecione a variante do Gear. (maiores detalhes na seção Variantes)

3.Se você precisar editar o seu game multiplayer, selecione Game Setup.

4. Se a opção Custom Gear estiver ativada (on), você poderá selecionar Modify Gear, que o levará até o Gear Lab, onde você poderá ajustar o seu Gear. Se a opção Custom Gear estiver desativada (off), a seleção não poderá ser feita.

5. Quando você e os outros gamers estiverem prontos, selecione a opção Launch para entrar no game. 3D



Configurações mínimas de sistema:

Sistema operacional: Windows 95/98
Tipo e velocidade da CPU: Pentium 166 MHz
Memória: 64 MB de RAM
Velocidade do CD-ROM: 4x
Outras necessidades: placa de som 100% compatível com DirectX6.1 ou superior, mouse e driver 100% compatíveis com Microsoft, joystick 100% compatível com o Windows 95/98 (opcional) e requer placa aceleradora 3D

Controles do teclado para HEAVY GEAR II

Movimentação do personagem

Tecla	Função
6	Vira para a direita
4	Vira para a esquerda
9	Gira para a direita
7	Gira para a esquerda
8	Anda para frente
2	Anda para trás
+	Aumenta a velocidade
-	Diminui a velocidade
\	Velocidade total
=	Parada total
←	Inverte a velocidade
/	Abaixa
0	Aciona rodas
enter	Pulo
> .	Jatos

Controle de armas

Tecla	Função
Botão 1 do mouse	Dispara arma principal
Botão 2 do mouse	Dispara arma secundária
shift	Muda arma
/	Pega ou solta arma
G	Solta granada
B	Muda tipo de granada
Home	Aciona Sniper
end	Desativa Sniper

Controle do radar

Tecla	Função
Z	Zoom na tela de radar
A	Ativa/ desativa radar

Controle do esquadrão

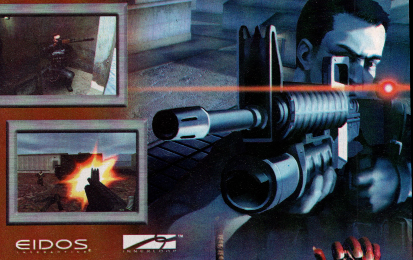
Tecla	Função
tab	Aciona mapa tático
O	Objetivos
C	Aciona comandos para o grupo
ctrl + T	Ordena ataque ao seu alvo
ctrl + G	Ordena ida ao checkpoint Alpha
ctrl + A	Ordena ataque ao alvo distante
ctrl + R	Ordena reagrupamento do pelotão
ctrl + D	Ordena que o grupo defenda seu alvo
1	Passa ordens somente à unidade 1
2	Passa ordens somente à unidade 2
3	Passa ordens somente à unidade 3
4	Passa ordens somente à unidade 4

Controle de câmera

Tecla	Função
ctrl + C	Câmera externa
←	Visão de câmera da esquerda
→	Visão de câmera da direita
↑	Visão de câmera para cima
↓	Visão de câmera para baixo
Home	Aproxima câmera
end	Distancia câmera


GreenLeaf
é muito mais
game!
TOMB RAIDER
A maior musa dos games está desaparecida. Alguns acreditam que ela esteja morta! Somente você terá acesso à verdade destes fatos neste quinto episódio da eletrizante saga de Tomb Raider. Jogabilidade aprimorada, novos movimentos, sequências cinematográficas interpoladas à ação e uma série de surpresas fazem deste game um lançamento imperdível!
EIDOS INTERACTIVE
CORE
HITMAN
Codename 47
Se você estiver na lista dele, considere-se morto. Ele é ágil e mortal como uma serpente, atacando seu alvo com o mínimo de ruído e o máximo de eficiência. Porém, o Hitman é assombrado por um passado incerto e que torna-se mais evidente a cada nova missão. Jogue ao lado deste anjo da morte em uma aventura 3D cheia de toques cinematográficos.
EIDOS INTERACTIVE
Io-Interactive

PROJECT IGI
I'M GOING IN



A tensão explode no norte da Europa! Um general russo enlouquecido com o final da Guerra Fria ameaça matar milhares de inocentes com um devastador ataque nuclear. A situação exige diplomacia, ou seja, eliminar a ameaça com o máximo de discrição. Entra em cena Jones, um mercenário habilidoso, capaz de eliminar o inimigo sem fazer ruídos e infiltrar-se em bases fortemente protegidas. Project IGI desafia o jogador a enfrentar o terrorismo mundial em missões onde táticas silenciosas de combate são a única garantia de sobrevivência. Com uma avançada engine gráfica, IGI ainda possibilita níveis quase ilimitados de zoom via binóculos ou rifles de precisão. Perfeito para os atiradores de elite!

KINGDOM UNDER FIRE
A Guerra dos Heróis



As forças do mal e do bem vão travar a maior batalha de todos os tempos! O continente de Bersiah foi tomado pelas forças malignas das criaturas do mal, e cabe a você utilizar a sua astúcia com os elementos do RPG para detonar toda e qualquer espécie de demônio! Afinal, você não estará sozinho: uma legião de guerreiros de todas as raças possíveis e imagináveis, seres humanos, orcs, vampiros e dragões, estará ao seu lado. Isso sem contar seu poder mágico. Kingdom Under Fire apresenta, ainda, fantásticos efeitos de iluminação multicolorida, neblina e fumaça volumétrica, conferindo um visual mais realista ao campo de batalha do que os demais games de estratégia.

COMMANDOS
AMMO PACK



Commandos é uma das séries de jogos de estratégia mais celebradas de todos os tempos. Um verdadeiro clássico atemporal que até hoje conquista milhares de fãs. Imagine então duplicar a ação, diversão e desafio juntando em um só produto Commandos: Atrás das Linhas Inimigas e Commandos: Um Chamado do Dever.
Commandos: Ammo Pack é a grande supresa da GreenLeaf para quem ficou de fora desta verdadeira mania dos games de estratégia. Dois títulos imbatíveis por um precinho que não pesa no bolso. Corra para uma loja de infomática perto de você e garanta o seu, pois Commanos: Ammo Pack é uma tiragem especial e limitada!

Visite Nosso Site **GreenLeaf** É Muito Mais Game www.greenleaf.com.br

3D Prophet II GTS Pro

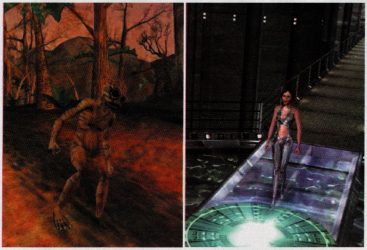


A placa que chega arrebentando tudo no novo milênio

A Hercules 3D Prophet II PRO é mais uma placa de vídeo baseada na GeForce 2. A NVIDIA andou trabalhando duro para conseguir ter um produto que possa estar disponível para todos os orçamentos. A 3D Prophet II PRO é uma placa de vídeo não muito mais cara que a Ultra GeForce2 e possui uma velocidade maior que a da GeForce2 GTS. Equipada com 64 MB 5ns módulos de memória, essa placa é quase a mais rápida disponível para o consumidor e possui o preço girando por um pouco menos de 350 dólares.

A Prophet II PRO já vem equipada com um processador HDTV, um novo padrão que está sendo introduzido nos Estados Unidos. O processador HDTV pode ser conectado em um decoder HDTV. Infelizmente, esse novo padrão ainda não foi introduzido na Europa e, nem tão pouco, no Brasil . Esse decoder também suporta qualquer dado MPEG, permitindo, dessa maneira, ouvir gravações de DVDs em tempo real e com uma excelente qualidade.

O processador gráfico da GeForce2 GTS pode criar cenas em 3D mais rápido do que sua memória pode lidar. Isso faz com que a memória seja o fator mais limitador do seu desempenho. É aqui que entra a PRO. Recentes e rápidos módulos de memória DDR ampliam a área de freqüência da memória, resultando em pouca lentidão. O velho modelo, a GeForce2 GTS tinha uma freqüência de memória de 333 MHz. Já a PRO, apresenta uma freqüência de 400 MHz. Isso significa muito mais área de memória e velocidade. A GeForce2 GTS roda a uma freqüência padrão de 200 MHz. A Ultra possui uma impressionante freqüência de 250 MHz. A Pro permanece em 200 MHz. Quando comparamos os resultados com as suas predecessoras, pudemos imediatamente ver que tratava-se de uma placa de vídeo que qualquer gamer sonharia em ter. Com 64 Mb – 400 Mhz, a placa de vídeo está apta a impulsionar 6.4 Gigabytes por segundo no seu canal de transmissão. Aproximadamente 1 Gigabyte/seg a mais do que a GF2 GTS.



Alguns pequenos testes de renderização foram capazes de demonstrar o poder da nova placa



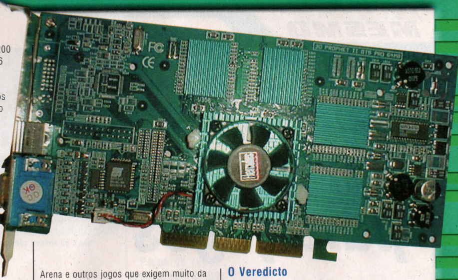
A estrutura da nova Prophet II apresenta uma saída para TV

Além da Giga Texel

O GTS, na placa GeForce GTS, significa Giga Texel Shader. Um Texel = Textura + Pixel. Por isso, um Texel simplesmente aponta uma textura para um pixel. Enquanto explicamos este conceito, nós lhe mostraremos a maior diferença entre a GeForce 256 e a GeForce2 PRO. A GF 256 tem uma taxa de 480 milhões de Texels/seg, a GF2 GTS pode lidar com a impressionante taxa de 1600 Mtexels/seg, um novo recorde. Entretanto, na realidade, isso é um pouco diferente.

Games ou aplicativos devem fazer uso do método de processamento chamado de Multi-texturing, caso você queira atingir esses tipos de taxas. A GF2 é o primeiro chip gráfico que pode calcular duas texturas por canal de processamento e por ciclo de tempo. Enquanto isso, você

pode realizar um cálculo: 4 canais x 200 MHz x 2 Texels = 1600 Mtexels ou 1.6 Giga Texels. Assim, você terá: Giga Texel Shader. Quase todos os games novos farão uso disso!!! Nós podemos esperar por boas coisas em um futuro próximo.



Iluminação e sombreamento

O segundo aprimoramento importante da GF2 é a mudança da estrutura na engine de iluminação. O aspecto mais importante nisso é o fato de que a GF2 pode utilizar cálculos múltiplos para atingir uma técnica de iluminação por pixel bem aprimorada. Isso, graças à nova tecnologia chamada NSR (NVIDIA Shading Rasterizer).

Para se ter uma idéia, a GF2 pode calcular 7 diferentes operações de pixel em um passo/ciclo de tempo por canal de processamento de dados. As novas técnicas acrescentadas são: Per-Pixel Bum Mapping, Per-Pixel Diffuse Lighting e Per-Pixel Spectacular Lighting. Enquanto estávamos olhando a demonstração de tecnologia da NVIDIA GeForce2, podíamos dizer que tudo era muito impressionante.

A engine T&L

Assim como você provavelmente sabe, a GeForce tem uma nova engine de transformação e iluminação em seu hardware. Comparada à GF 256, a performance foi melhorada. Mas, não pense que as coisas melhoraram muito. Os engenheiros conseguiram melhorar apenas um pouco. A engine agora pode calcular 25 milhões de triângulos por segundo, comparados aos 15 milhões da GeForce 256. O número pode até parecer absurdo, são mais de 10 milhões de triângulos por segundo, embora isto não seja suficiente para impressionar na prática.

Como a GeForce2 PRO atua ?

Nós testamos a 3D Prophet II Pro (vide tabela e gráfico abaixo) com muitos produtos, como, por exemplo, Quake III Arena e outros jogos que exigem muito da placa e de seu poder de renderização. Os testes foram feitos com configurações de 16 até 32 bits de cores em resoluções de 640x480 (sim, você sabe que as pessoas ainda usam essa configuração!), mas chegamos a colocar a placa para funcionar em resoluções de até 1600x1200.

A GeForce2 pode calcular múltiplas técnicas de iluminação por pixel

Na tabela com o título de Timedemo001 – o teste foi feito com 16 bits de cores, utilizando o game Quake III Arena. O resultado, quando comparado aos obtidos pela 3D Prophet ou Gladiac Ultra, apontou uma perda de performance de 13 frames por segundo em 1600x1200x16Bit cores. Mesmo assim, isso não é motivo para rotular a nova placa, nem tão pouco, desconsiderar o seu potencial.

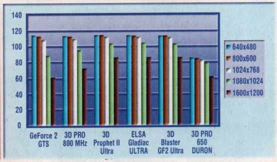
O Veredicto

A Hercules provou que ainda consegue fazer uma placa de maior qualidade. A 3D Prophet II é espantosamente rápida. Ela é mais rápida que a GeForce2 GTS e mais lenta que a GeForceII Ultra. Existe um lugar para esse produto no mercado? Sim, acreditamos que sim. Muitas pessoas deixam de gastar muito dinheiro em uma placa como a Ultra. Agora, elas poderão fazer uma boa escolha. Entretanto, alertamos para um pequeno detalhe: se você quer jogar games com resolução de até 1024x768x32, na hora de escolher uma nova placa aceleradora, mude o seu rumo. A GeForce2 GTS é uma boa pedida, pois ela irá suprir todas as suas necessidades perfeitamente.

Mas, mesmo assim, a 3D Prophet II Pro apresenta excelentes características e, além disso, você irá curtir o fato de que ela apresenta uma saída para TV. Só para frisar, a placa vem com uma versão completa do Power DVD, além de uma versão completa de um game que, com certeza, irá fazer sua placa suar frio. 3D

Preço em torno de 300- 350 dólares
Fabricante: Hercules
Distribuída por Guillemot

Quake III - Demo 001 16 Bit	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1028 x 1024	1600 x 1200
GeForce GTS	114.1	113.3	109	88.9	61.2
3D PRO 800 MHz	113.3	112.2	109.3	95.2	72.2
3D Prophet II Ultra	114.3	113.8	111.7	103.5	85.4
ELSA Gladiac ULTRA	114.3	113.4	111.9	103.8	85.4
3D Blaster GF2 Ultra	113.3	113	110.9	103.2	85.4
3D PRO 650 DURON	84.9	84	83	79	61



Descubra qual a melhor configuração para jogos

Nem sempre gastar uma fortuna significa ter um micro ideal para jogar. Descubra como investir bem o seu dinheiro

Por Carlos E. Morimoto
http://www.guiadohardware.net

Ao contrário do que muita gente pensa, os jogos são, atualmente, os programas que precisam de mais hardware para rodar satisfatoriamente. Um PC para jogos capaz de rodar qualquer jogo e manter-se atualizado por um certo tempo não é necessariamente barato. Mas, o objetivo deste artigo é dar algumas sugestões dos melhores componentes para seu próximo micro.

Estas configurações foram elaboradas com componentes que podem ser encontrados aqui no Brasil. Após cada componente indicado, há um breve comentário, explicando a escolha.
Os preços são aproximados, já que variam de acordo com o vendedor, e estão em dólares, já que esta é a moeda corrente no mercado de informática.

A sugestão de PC para jogos será dividida em duas seções:
1- **PC ideal para jogos**: o melhor custo-benefício de até 2000 dólares.
2- **Baixo custo para jogos**: o mínimo para rodar os jogos satisfatoriamente.



Muitas vezes, investir em uma placa-mãe de melhor qualidade e gastar um pouco mais é uma excelente idéia

PC IDEAL PARA JOGOS:

· Processador:
Pentium III 733EB FC-PGA

O Pentium III Coopermine é, pela média, um pouco mais rápido do que um Athlon do mesmo clock em jogos. Ao mesmo tempo, as placas-mãe com chipset Intel são as que apresentam melhor compatibilidade com placas de vídeo 3D. Como estamos montando um PC para jogos, esta é a combinação ideal.
Preço: U$ 240

· Placa-mãe:
ABIT BX133 RAID, Soquete 370

O chipset i440BX 133 é a opção mais rápida para jogos, superando os chipsets i810 e i815, bem mais caros. Esta placa-mãe suporta UDMA 100, AGP 4x e traz uma controladora RAID embutida totalizando 4 interfaces IDE, o que lhe permitirá instalar até 8 dispositivos IDE, entre HDs, CD-ROMs, drives de DVD e Gravadores de CD.
Preço: U$ 225 a 235

· HD:
Quantum Fireball Plus LM 30,0 GB

O Quantum Plus LM é o sucessor dos velocíssimos Plus KA e mantém a tradição da família, trazendo 2 MB de cache, 7200 RPM e tempo de busca de apenas 8,5 ms. Considerando o preço, é, atualmente, o melhor custo-benefício entre os HDs de alto desempenho, uma das melhores performances entre os HDs de 30 a 40 GB.
Preço: U$ 210 a 230





Pesquisando com muito cuidado, o micro dos sonhos de muitos jogadores pode não custar muito

· Memória RAM:
128 MB de memória PC-133

64 MB de memória já não são suficientes nem mesmo para jogos. Todos os jogos atuais, como Quake III, e mesmo Diablo 2 necessitam de pelo menos 96 MB de RAM para rodar a contento. 128 MB continua sendo o mínimo recomendável.
Preço: U$ 110 a 130

· Placa de vídeo:
Asus GeForce II MX Pure V7100 32 MB

O chipset GeForce MX só perde em desempenho para o GeForce II GTS, que custa quase o dobro do preço. Esta placa da Asus é uma excelente opção. Uma das placas mais rápidas do mercado, 32 MB de memória e um preço dentro do orçamento.
Preço: U$ 210 a 220

· CD-ROM:
52X CREATIVE

Para um PC dedicado a jogos, não faria muito sentido utilizar um DVD, pelo menos, por enquanto. Um CD-ROM rápido é preferível, já que muitos jogos rodam a partir do CD.
Preço: U$ 52 a 60

· Monitor:
LG Studioworks 17" 775N

Tem um bom preço para um monitor de 17 polegadas, a resolução máxima (com 85 Hz de refresh) é de apenas 1024 x 768; fica devendo um pouco para aplicativos de escritório, mas é mais do que suficiente para jogos, onde a tela de 17 polegadas fala mais alto. Nesta faixa de preço, é a melhor escolha.
Preço: R$ 650

· Placa de som:
Sound Blaster Live Value

Tanto a Sound Blaster Live Value, quanto a MP3+, X-Gamer e Platinium são rigorosamente a mesma placa, o que muda é apenas a embalagem, os softwares que acompanham a placa e é claro, o preço. A única excessão é a Platinium, que traz o Live Drive como diferencial. Como não temos a intenção de esbanjar dinheiro, a Value é a escolha óbvia.
Preço: U$ 65 a 70

· Caixas de som 3D Surround + Subwoofer

Existem vários modelos de conjuntos de caixas acústicas Surround + subwoofer, com preços diversos.
Estes conjuntos apresentam um áudio muito superior ao de caixas acústicas comuns. O subwoofer dá, definitivamente, outra perspectiva dentro dos jogos, tornando os efeitos muito mais reais.
Preço: U$ 40 a 80

· Modem:
US Robotics 56k PCI Hardmodem

Para jogos on line, um Hardmodem de boa qualidade é fundamental. Os softmodems, mesmo de boas marcas, resultam em pings muito altos, o que prejudica muito, ou mesmo impossibilita jogar online. Neste caso, não é luxo, é necessidade.
Preço: U$ 90 a 100

· Placa de rede:
Genérica 10/100

Uma placa de rede é outro componente essencial atualmente, pois além da utilidade óbvia, ligar o micro a redes, ela é também componente obrigatório para os serviços de acesso via cabo ou ADSL. Não existe uma diferença muito grande de qualidade entre as placas de rede mais baratas e as de marca, neste caso, uma placa genérica servirá bem.
Preço: U$ 20

> **Até quatro mil reais é possível montar um micro ideal para jogos**

· Gabinete:
Gabinete Torre Médio ATX Upson up 889

Tem uma boa estética, fonte de 300 Watts e uma boa qualidade geral. É o melhor nesta faixa de preço. http://www.upson.com.br/upson/atx%20mini.htm
Preço: U$ 55

· No-break de 650 VA

Um no-break é essencial em qualquer micro. Nesta configuração, um modelo simples, de 650 VA servirá bem, garantindo uma autonomia de, aproximadamente, 18 minutos. Se o dinheiro estiver curto, você pode deixar para comprar o no-break depois.
Preço: R$ 200 a 240

· Drive de disquetes:
Genérico

Infelizmente, os drives de disquete ainda são necessários.
Preço: U$ 18

TOTAL GASTO = U$ 1760 A 1913

Nota: sem mouse, teclado, joystick ou programas que ficam ao gosto do usuário.

Sem dúvida, é muito mais do que os micros de 1200 ou 1300 reais que costumamos ver à venda por aí, que vêm com componentes de péssima qualidade; mas é um PC completamente estável e de desempenho mais do que suficiente para rodar qualquer jogo que venha a ser lançado até o final do ano, praticamente um top de linha.

Caso 1760 dólares ainda não caibam no seu orçamento, a seguir, temos uma configuração também voltada a jogos, um pouco mais econômica, mas sem abrir mão da qualidade.

UM MICRO DE BAIXO CUSTO PARA JOGOS:

· Processador:
AMD Duron 600 MHz
Desempenho próximo ao de um Athlon, preço baixíssimo e de quebra, boas possibilidades de overclock. Sem dúvida, a melhor opção aqui.
Preço: U$ 80

· Placa-mãe:
Gigabyte GA-7ZM c/ som Soquete A
O ideal seria uma Asus A7V ou uma Abit KT7, mas esta placa da Gigabyte também apresenta uma ótima qualidade, e tem como vantagem o fato de já trazer uma placa de som embutida, o que nos permitirá economizar mais alguns dólares.
Preço: U$ 165 a 175

· HD:
Quantum Fireball LCT 20.4 GB
O Quantum Fireball LCT é uma espécie de primo pobre do Plus LM; oferece um desempenho um pouco inferior, mas, em compensação, é muito mais barato; uma opção mais acertada para um micro de baixo custo.
Preço: U$ 135 a 145

· Memória RAM:
128 MB de memória PC-133
Mesmo em se tratando de um micro de baixo custo, não valeria a pena tentar economizar utilizando apenas 64 MB de memória, pois o desempenho em muitos jogos seria prejudicado.
Preço: U$ 110 a 130

· Placa de vídeo:
3dfx Voodoo3 3000 16 MB AGP
Apesar do desempenho da Voodoo 3 não chegar nem perto da GeForce da configuração anterior, ela custa quase metade do preço, apresentando um desempenho mais do que suficiente para os jogos atuais. O maior problema, na minha opinião, é que, por estarmos utilizando uma placa 3D mais lenta, o micro se tornará também mais lento.
Preço: U$ 105 a 120





Caixas acústicas de última geração ainda são consideradas um acessório na hora da compra

· CD-ROM:
52X CREATIVE
Preço: U$ 52 a 60

· Monitor:
LG Studioworks 15" SW575N
Atualmente, um monitor de 17 polegadas seria o ideal, mas como o objetivo desta configuração é um micro de baixo custo, um monitor de 15 polegadas será mais acertado.
Preço: R$ 405

> **Para quem não quer muito requinte, por dois mil reais, já é possível ter um micro**

· Placa de som:
Onboard na placa-mãe
A maior desvantagem de uma placa simples em comparação com uma SB Live ou outra placa de som 3D é a falta dos efeitos de som 3D, que aumentam bastante o realismo dos jogos.
Preço: "grátis"

· Caixas de som amplificadas, 120 Watts
Como não vamos utilizar uma placa de som 3D, um par de caixas acústicas amplificadas comuns servirá bem.
Preço: U$ 13

· Modem:
US Robotics 56k PCI Hardmodem
O grande problema em utilizar um modem mais barato é que os softmodems, ou seja, a maioria dos modems baratinhos que vemos por aí, além de sugarem recursos do processador, obtêm pings muito mais altos, o que prejudica muito os jogos online. A menos que você pretenda utilizar o micro apenas para jogos single player, um modem de boa qualidade é essencial.
Preço: U$ 90 a 100

· Gabinete:
Gabinete Torre Médio ATX Upson up 889
Preço: U$ 55

· Drive de disquetes:
Genérico
Preço: U$ 18

TOTAL GASTO = U$ 1028 A 1111

Conseguimos diminuir bastante o montante da configuração anterior sem, contanto, sacrificar muito do desempenho. Assim como a configuração anterior, esse micro é mais do que suficiente para rodar com excelente desempenho todos os jogos atuais, assim como os próximos lançamentos. 3D

O fim de uma era acelerada

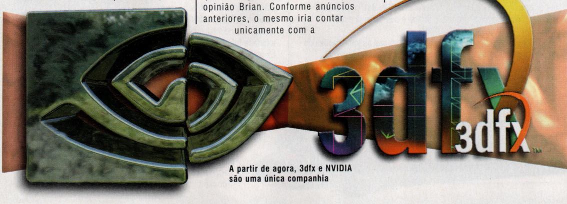
A briga entre as duas maiores fábricas de placas aceleradoras acaba de uma maneira estranha



No mundo real as coisas nem sempre terminam de uma maneira aceitável. Muitas vezes nem tão pouco compreensível. A briga entre a 3Dfx e Nvidia já vinha de longa data. As duas grandes companhias viviam se enfrentando em um mercado apertado, mas, na opinião de muitos, lucrativo. Nos últimos dias do fim do século, uma notícia caiu como uma bomba entre os usuários de placas 3d. Confirmando os muitos boatos de que 3dfx iria voltar a vender apenas os chipsets gráficos, sem fabricar as placas de vídeo em si, finalmente, acabou sendo confirmado após a Nvidia declarar ter desbancando sua principal concorrente numa negociação milionária. Um dos motivos que levou a 3dfx a abandonar o mercado, comentam os boateiros de plantão, está ligado ao fato da empresa ter tido problemas sérios com a fabricação e venda da Voodoo 5. O cancelamento da versão 6 de sua placa aceleradora, para o público contribuiu para que a tomada de decisão acontecesse antes de 2001. Mesmo com todos os problemas, engana-se quem imagina que a Nvidia pagou barato pela companhia concorrente. Para conseguir ficar livre de sua inimiga pública número 1, a Nvidia teve de desembolsar mais de US$ 112 milhões, sendo que mais da metade foi em dinheiro sonante, enquanto o restante foi adquirido através de ações. O resultado da aquisição aparentemente foi bem interessante para a Nvidia, fora o direito sobre todas as patentes e marcas, a mesma também abocanhou a nova e super disputada tecnologia Gygapixel que a 3dfx vinha trabalhando há alguns meses e já estava quase concluída. A parte de suporte técnico para todas as placas da 3dfx contiunou nas mãos da empresa.

Brian Burke, um dos homens mais poderosos da Nvidia, comentou que a aquisição da 3dfx irá ajudar muito no desenvolvimento do X-Box. Mesmo estando as vésperas de ser lançado, o console da Microsoft foi o que mais ganhou com a transação, na opinião Brian. Conforme anúncios anteriores, o mesmo iria contar unicamente com a tecnologia da Nvidia, com o poder da tecnologia Gygapixel, a engine será muito interessante.

Ainda na opinião de Brian, quem mais irá lucrar com as negociações será o usuário de placa aceleradora. A princípio porque a empresa pretende ter várias linhas diferentes de placas, com preços bem mais acessíveis do que hoje em dia. Outro ponto importante, está ligado ao fim da divergência entre as tecnologias Glide e OpenGL. O negócio é esperar para ver o que acontece. 3D



A partir de agora, 3dfx e NVIDIA são uma única companhia

Project IGI



Project IGI é, em sua essência, um jogo de tiro em primeira pessoa que combina ação constante e muito realismo. Até aqui, você pode até achar que já ouviu essa história antes, mas, o que promete fazer de IGI um game totalmente diferenciado está relacionado à sua história, que retrata fielmente a vida dos agentes especiais. No game, o jogador inicia uma verdadeira caçada, passando por mais de 20 fases diferentes ambientadas em vários países da Europa, tudo com um único objetivo: eliminar um ex-coronel russo lunático que, com o final da Guerra Fria, passou a colecionar ogivas nucleares.

Neste momento, quando a vida de milhões de seres humanos está em perigo, a inteligência do jogador é um dos fatores mais importantes em IGI. Levando em conta que o gamer terá de cruzar, praticamente, a Europa inteira e entrar em bases cheias de soldados e aliados do ex-coronel prontos para eliminar qualquer um que tente chegar perto do maior de todos os perigos da humanidade, nada melhor do que fazer isso da maneira mais silenciosa e segura possível (se é que esta última existe no game...). Para compensar o grau de dificuldade, estão disponíveis mais de 12 armas extremamente reais.



Para desespero de alguns jogadores que não vêem a hora de iniciar uma verdadeira guerra e alegria de outros que adoram desafios, o agente inicia as fases com poucas armas, tendo que pegar outras de seus inimigos. Para conseguir tomá-las das forças inimigas, sempre existirão dois caminhos: com cautela, nocauteando o inimigo desprevenido; ou disparando um tiro certeiro nos pontos críticos dos sujeitos. De ambas as formas, o resultado sempre será o mesmo: muita ação e tiros para todos os lados. Para completar o vasto nível de realidade, o jogador ainda pode usar jipes, tanques de guerra, e até aviões para atingir seus objetivos.

Se você achou que Metal Gear Solid, suas táticas de infiltrações silenciosas e seus rifles telescópicos eram o que havia de mais recente e empolgante no gênero da ação, pegue logo IGI e descubra o quão perigoso você pode ser quando lhe são dadas novas oportunidades.

★★★★★

JOVENS 17+ ABRAEE

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

F1 Championship 2000

A temporada 2000 de Fórmula 1 chegou ao seu final, mas para o mundo virtual é exatamente o contrário. O pessoal da EA Sports acaba de lançar o game de fórmula 1 mais novo e realista do século. F1 Champioship Season 2000 é inigualável em muitos sentidos. Nele, o jogador irá conferir, de forma real, o grid de largada, as condições climáticas e as mudanças mais recentes nos desenhos dos carros, tudo respeitando o que aconteceu na última temporada do século.

Mas, não pense que será fácil se tornar um campeão do mundo; antes disso, com certeza, seu carro percorrerá muitas caixas de brita e zebras, pois a jogabilidade é uma das mais complexas da história dos games de fórmula 1. A sensibilidade dos comandos é enorme. Basta um pequeno toque errado e seu carro já estará causando algum acidente.

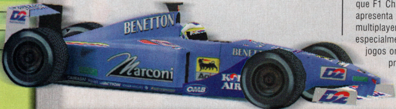
O mais impressionante, porém, é que todas as informações do pit stop e os resumos antes e depois das provas estão muito melhores e reais, além de ser tudo falado em português. O piloto conta com várias câmeras posicionadas em lugares diferentes de acordo com a visão de dentro do cockpit, ou a famigerada visão em 3ª pessoa, onde é possível apreciar todos os detalhes do carro. Você terá penalidades, limites de velocidade no box e terá que respeitar as bandeiras amarelas.



A engine do game é fantástica, chegando ao ponto de conseguir transmitir toda a dificuldade de se manter o carro na pista durante uma disputa na chuva. A funcionalidade da Interface foi melhorada, e todos os novos temas visuais das equipes estão incluídos.



Vale lembrar, também, que F1 Championship 2000 apresenta um fantástico sistema multiplayer, com níveis especialmente elaborados para jogos on line. Ele foi projetado especialmente para colocar o jogador dentro do cockpit.



★★★★★

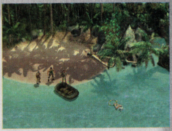
LIVRE L ABRAEE

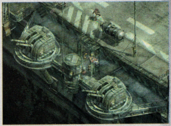
Electronic Arts

www.ea.com.br

Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

Commandos 2





Depois do sucesso de Commandos e seu pacote de expansão, finalmente, a Pyro Studios resolveu mudar as regras do jogo. Commandos 2, um dos games mais esperados pelos amantes da estratégia, acaba de desembarcar no Brasil, provando que o que era bom podia ficar ainda melhor.

O game que redefiniu tudo o que era considerado como regra no gênero de estratégia retorna com muito mais glória e autenticidade. O realismo continua sendo o carro-chefe dessa mais nova versão. Novas armas e equipamentos podem ser trocados entre os soldados, além da inédita interação com veículos e personagens da linha inimiga. O palco da ação continua sendo a Segunda Guerra Mundial; novamente ao lado das forças aliadas, o grupo de valentes e experientes soldados entra em ação contra o nazismo. Tiny, o herói principal do primeiro jogo, retorna juntamente com seus companheiros de guerrilha e mais três novos personagens, além de vários amigos que incluem um cachorro, alemães arrependidos e outros sujeitos.



Atendendo a pedidos, o nível de dificuldade se tornou mais acessível para os iniciantes, diferente do que acontecia com o primeiro Commandos, que apresentava uma jogabilidade mais complexa. A engine também foi melhorada e apresenta imagens mais detalhadas, inclusive do interior dos edifícios.

Os soldados mais valentes dos PCs podem invadir os prédios e procurar por vários itens de combate. Mas, caso sejam descobertos, terão que se virar e saltar através das janelas ou pelos mais inesperados lugares. Portanto, o dever o chama, soldado. É hora de se esconder na retaguarda inimiga e botar um ponto final na ameaça nazista.

★★★★★ ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium 133 MHz, 32 MB RAM e placa aceleradora 3D.

Hogs of War





Esqueça tudo o que você já ouviu falar sobre guerras e soldados altamente armados e preparados para o front. Hogs of War é o jogo que foge totalmente do convencional. Para começar, você conta com uma incrível tropa de porcos. Isso mesmo que você ouviu, em vez de soldados, você terá de comandar suínos. Sua missão será a de eliminar todos os inimigos, utilizando o mais avançado arsenal de armas existente.





Mas, você deve estar se perguntando: o que será que está disponível nesse tal arsenal? O seu porquinho de farda terá à disposição uma enorme quantidade de armas, incluindo rifles sniper, bazucas, minas, jatos portáteis e granadas.

O seu "soldado-porco" deverá desempenhar todas as suas habilidades suínas, emporcalhadas, que intimidem seus inimigos e os façam retroceder ao lugar de onde nunca deveriam ter partido: o chiqueiro, aquele ambiente sofrível e que exala um odor não muito agradável. Mas, desse cheiro você estará livre. As missões não serão fáceis, pois os suínos do front inimigo querem torná-lo um porco defumado. Para conseguir o controle de toneladas de alimentos para porcos, será necessário vencer 25 níveis de explosiva ação emporcalhada, tudo em uma incrível atmosfera 3D, iniciando pela conquista das ilhas da Saustralasia. Além disso, terá que encontrar, ocupar veículos, defender postos avançados e possuir um gerador de paisagens aleatórias para encontros ilimitados nos campos de batalha. E você ainda terá uma ação multiporcos frenética para até 3 jogadores no mais engraçado e politicamente incorreto jogo de batalhas já criado para o universo PC.

★★★★ ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

Infogrames

www.infogrames.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D e 8 MB.

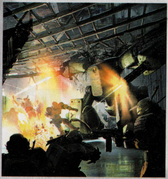
ONI



Imagine um game totalmente inspirado no estilo japonês de animação. É assim que a ação corre solta nas selvas urbanas de Oni, um game criado pelos talentosos arquitetos virtuais da Bungie, a mesma que criou Myth e, recentemente, foi agregada à Microsoft.

Utilizando avançadas ferramentas 3D, o novo game é uma verdadeira obra de arte viva. Unindo ação frenética, combates alucinantes e um visual deslumbrante, ONI promete fazer a cabeça da moçada.

Toda a saga gira em torno da corajosa heroína, Konoko, a líder do Technology Crime Task Force, uma organização que luta contra o Sindicato, uma organização criminosa que tem pretensões prá lá de aterrorizantes. Mas, por trás das curvas generosas da oficial, esconde-se um passado sombrio que o jogador vai descobrindo pouco a pouco. O clima de suspense se mistura à ação a todo o momento.



Mas, para garantir seu pão de cada dia, a agente Konoko tem ao seu dispor diversas armas de fogo, mas, se precisar, ela também pode partir para o combate mano a mano sem dó nem piedade, utilizando golpes fulminantes e fatalities devastadores. Nem precisaria falar, mas ONI apresenta um exclusivo e inédito sistema de combos, incluindo chutes giratórios, voadoras e movimentos fatais típicos dos mais famosos e premiados games de luta dos consoles.

Toda a ação desenvolve-se em meio a uma grande cidade, cheia de gigantescos arranha-céus, paisagem que domina as grandes metrópoles em 2032 e centenas de inimigos diferentes dotados da mais avançada inteligência artificial, reagindo de forma diferente conforme suas personalidades e emoções. Não se espante se, no meio da ação, alguns inimigos ficarem doidos de raiva e tentarem ir para cima de Konoko com toda fúria, enquanto outros, desconfiados, resolvem sair de fininho...

Em poucas palavras, ONI é uma revolução que, com certeza, vai conquistar os gamemaníacos fanáticos por bons e agradáveis momentos de ação.

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

GreenLeaf / Bungie

www.greenleaf.com.br

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D.

Kingdom Under Fire





Duas raças totalmente independentes para comandar, isso é o que você irá encontrar em Kingdom Under Fire, a guerra dos heróis. A Phantagram desenvolveu um game que combina com grande precisão a estratégia com fortes elementos de RPG.

Suas missões são divididas em sete campanhas principais, cada uma liderada por um herói específico, mas num total de 40 fases cheias de aventuras e desafios. Seus poderes são acumulativos. A cada batalha vitoriosa, os personagens ganham mais habilidades, tornando-se mais ágeis e fortes. Isso quer dizer que o jogador não deve se assustar com os poderes dos heróis no início do game, pois com certeza, a medida que o jogo se desenrola, seu personagem fica cada vez mais forte e inteligente.

Kingdom Under Fire apresenta fantásticos efeitos de iluminação multicolorida, além de muita neblina e fumaça, conferindo um visual mais realista ao campo de batalha. Comande unidades e gerencie diferentes recursos, incluindo várias pedras preciosas.



Os gráficos seguem o padrão clássico dos games de estratégia, com mais de 120.000 quadros de animação para os personagens, resultando em uma movimentação mais suave do que os games que abusam de modelos poligonais. O jogo apresenta mais de 70 unidades diferentes, cada uma com habilidades específicas, em um total de 40 missões cheias de desafios. Vale ressaltar a grande quantidade de seqüências de animação cinematográfica, com mais de 20 minutos de incríveis vídeos alucinantes sobre o game. Agora, é só escolher o seu lado na batalha e preparar-se para muita ação nesse super lançamento.

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

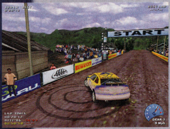
GOD/ GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM e placa aceleradora 3D.

V-Rally 2

Quem nunca sonhou em dirigir um carro de rali, e muito mais do que isso, visitar vários países, participar de campeonatos e competir com os melhores pilotos do mundo? Bem, provavelmente, você não tem dólares suficientes para bancar uma corrida oficial. Mas não se desespere, a Infogrames acaba de lançar a seqüência do melhor simulador de rally: o V-Rally 2 Expert Edition. Você irá pilotar os melhores carros do campeonato mundial de rali, em pistas alucinantes, ao redor do mundo.





Ao todo, são 17 carros oficiais, como: Pegeout 206, Subaru Impresa, Toyota Corolla, Seat Ibiza e até o Ford Focus, do famoso piloto Colin McRae, entre outros, além de contar com mais 10 carros bônus para serem descobertos à medida em que o piloto for se destacando nas diferentes provas.

O jogador terá à sua frente a chance de competir por mais de 12 diferentes paises, com mais de 80 estágios, onde o piloto encontrará vários tipos climáticos e variações de pista, dependendo da região em que ocorrer a corrida, além de se extasiar com as paisagens alucinantes, como chuva, sol, neve ou muita lama.





Se você imaginou que já está cansado dos tradicionais simuladores de rali, V-Rally 2 Expert Edition é muito mais do que um simples joguinho, permitindo, inclusive, a criação de suas próprias pistas com o Editor e Gerador de pistas, onde será usada toda sua criatividade para editar aquela pista que você sempre sonhou, além de poder baixar e enviar novas pistas na Internet, e até mesmo disputar on-line com pilotos virtuais do mundo inteiro.

★★★★

Infogrames

www.infogrames.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, com placa 3D.

Tony Hawk´s pro Skater 2

Se você é aquele gamemaníaco aficcionado em esportes radicais, com certeza, você vai delirar com Tony Hawk´s pro Skater 2. Nesse novo game, Hawk está de volta, com nova tecnologia e novas manobras. Ele consegue incorporar todos os itens reais de um skatista profissional.

O gamer terá a sensação da velocidade e de todas as manobras que um verdadeiro lunático do skate realiza.
Mas, você não estará sozinho nesse incrível jogo, terá outros 12 skatistas profissionais para escolher, além do lendário Tony Hawk. Também poderá tornar-se o louco arquiteto de parques de skate que você sempre quis ser, com o novo Editor de Parques 3D em Tempo Real. Trata-se do editor de mais alto nível criado até hoje, permitindo que você use rampas, corrimãos, mesas e, obstáculos para criar o parque de seus sonhos em tempo real. Pense grande, vire e empilhe tudo o que a sua mente tresloucada desejar. Você nunca vai se cansar.









Suas aventuras também terão disputas com seus amigos em mapas e com skatistas personalizados. Além disso, terá múltiplos modos de jogo, incluindo carreira e free skate para 1 jogador e também modos para 2 jogadores como trick attack, graffiti, tag e horse. O modo trick attack se trata de uma competição cada um por si para ver quem acumula mais pontos, o graffiti é uma corrida para ver quem se sai melhor nas manobras, o tag marca um jogador, e você deve estragar suas manobras e o horse é o jogo multiplayer.

No modo de carreira (como skatista profissional), os profissionais competem por dinheiro. Você deverá provar seu valor em vários locais e começar a construir sua carreira. Use esse dinheiro para comprar novos equipamentos, desbloquear níveis, comprar manobras, aumentar seu status e entrar para competições de elite. Com certeza, o jogador não irá se decepcionar é loucura pura.

★★★★

Activision / EA

www.ea.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

Alice



Alice está de volta, mas algo de errado andou acontecendo nestes últimos anos no "País das Maravilhas". Primeiro, porque a jovem Alice ficou internada em um manicômio desde sua última viagem ao reino das cartas falantes. Outra coisa que andou rolando no tal mundo da impiedosa Rainha de Copas é que ela voltou ao poder e, novamente, a jovem garota terá de viajar pela insanidade para restaurar a paz e a ordem. Só que toda beleza e sutileza da história original foi deixada de lado. Em seu lugar, a violência e o sangue tomaram conta do enredo. Todo o País das Maravilhas está desmoronando. Mas, a "donzela insana" não pode se deixar intimidar pelo ambiente doentio, a tremenda confusão e os perigos mortais que estão ao seu redor. Sua aventura irá contar com inúmeros duelos com a morte tendo o apoio de versões psicóticas dos personagens originais da aventura. Para derrotar seus inimigos, a personagem principal irá contar com uma das mais impressionantes coleções dos mais mortais brinquedos nunca antes imaginados. Entre eles: maquiavélicos dados, caixas surpresas recheadas de explosivos, facas de açougueiro e muito mais.





A parte sonora do game também é uma prova de quanto doentio pode ser uma versão do novo século da história de Alice. O jogador se deixará envolver pela trilha sonora, a qual inclui uma remix da música original, composta especialmente para essa versão do jogo. Vale ressaltar que a aventura foi criada pelo renomado designer American McGee, que conta em seu currículo com uma lista de sucessos que incluem Doom e Quake. Para aumentar ainda mais o clima de maluquice total, o time de desenvolvimento resolveu utilizar uma visão em terceira pessoa utilizando a mesma engine de Quake III. Será que dá para encarar?

★★★★★

JOVENS 17+ ABRAEE

Electronic Arts

www.ea.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, com placa 3D.

No One Lives Forever



Quando o assunto é personagens de filmes de ação e espionagem, com certeza, você irá se lembrar do astuto agente James Bond. Até porque suas ações sempre foram um pouco exageradas e impossíveis de serem esquecidas e fascinam jogadores de todas as idades.

Mas, No One Lives Forever traz novidades para os aficcionados no gênero. O jogo foi baseado em uma história original de espionagem, só que na ação de um agente secreto feminino, num cenário dos anos 60. Os jogadores assumem o papel da bela agente Cate Archer, que trabalha para uma organização secreta contra o crime. Armado com uma infinidade de armas e acessórios convencionais e experimentais, você (na pele de Cate) irá explorar locais exóticos e entrar em conflito com agentes mortais enquanto evita armadilhas, desvenda mistérios e envolve-se em uma conspiração que ameaça todo o mundo livre.

O jogo é uma aventura em primeira pessoa que traz ação sem limites, vilões ultrajantes e um humor bem inteligente, diretamente ligado à tradição dos filmes de espionagem e no estilo dos antigos filmes de 007. Cate terá 15 missões para percorrer e mais 10 níveis para multiplayer, incluindo deathmatch (um contra o outro) e o ataque cooperativo (dois contra o computador).

A simpática e bela espiã tem à disposição mais de 30 armas desenvolvidas especialmente para ela e acessórios super extravagantes, incluindo uma pasta lança-foguetes, um poodle robô, óculos de proteção infravermelhos, batom explosivo e um perfume de ácido letal.

Vale lembrar que o jogo tem recebido elogios rasgados da crítica estrangeira, que o consagrou como o "melhor jogo de ação desde Half-Life".







★★★★★

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

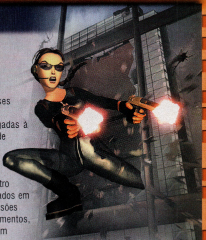
Electronic Arts

www.ea.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, com placa 3D

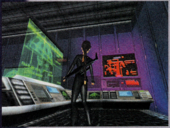
Tomb Raider Chronicles

Será verdade? Lara Croft morreu? Para os fãs da série Tomb Raider, isso parece impossível, contudo, trata-se do maior enigma em torno da série. Em Tomb Raider Chronicles, a quinta versão oficial da série, Lara Croft é dada como morta. Só que ainda existem muitos mistérios que não foram revelados e, talvez, esse seja seu dilema, descobrir o paradeiro de nossa bela guerreira virtual.





Diante desse dilema, seus amigos relembram aventuras secretas do seu passado e revelam fatos inéditos da vida da maior heroína dos games. Com isso, você encarna o papel de Lara Croft, como se ela estivesse vivendo aquele momento em que a história é contada. Dessa forma, inicia-se uma jornada que o levará a locais super perigosos, jamais vistos nas outras versões. Como a Roma antiga, o interior de um submarino russo, uma ilha distante e uma série de outras fases, onde até mesmo a jovem Lara (com 16 anos) volta à cena.



Vale ressaltar que as fases possuem seqüências cinematográficas interligadas à ação para dar continuidade à narrativa. Cada missão foi desenvolvida para revelar os mistérios de como Lara obteve os quatro artefatos únicos, encontrados em sua mansão. E essas missões apresentam novos movimentos, incluindo equilibrar-se em superfícies estreitas, locomover-se por barras paralelas e lutas corpo a corpo. No game, existe também uma nova opção de "busca" com a qual Lara pode abrir arquivos, gavetas e muitos outros objetos. Com certeza os fãs desse clássico dos games não irão se decepcionar, pois muitas surpresas serão reveladas com o desenrolar da história.

Com uma série de aprimoramentos em sua jogabilidade, os gamers encontrarão muito mais ação e desafios, além de serem testemunhas do final de uma era na história.

★★★★★ ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

GreenLeaf / Eidos

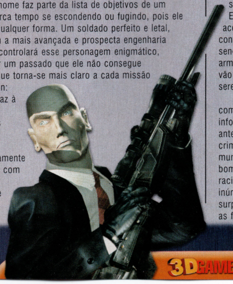
www.greenleaf.com.br

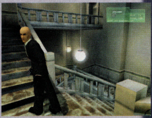
Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM, placa aceleradora 3D.

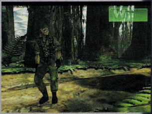
Hitman: Codename 47

Esqueça todos os estereótipos de assassinos que você tenha em mente, pois Hitman foge totalmente do convencional. Ele é um assassino treinado para executar missões extremamente complexas e inteligentes, com o máximo de eficiência e o mínimo de estardalhaço. Mas, para conseguir isso, foi necessário a intervenção de alguns loucos cientistas genéticos. Com um passado negro e obscuro, sem memória e com sangue frio correndo em suas veias, Codename 47 é o homem que mais sabe quanto custa cada vida humana.

Se o seu nome faz parte da lista de objetivos de um Hitman, nem perca tempo se escondendo ou fugindo, pois ele vai achá-lo de qualquer forma. Um soldado perfeito e letal, aprimorado com a mais avançada e prospecta engenharia genética. Você controlará esse personagem enigmático, assombrado por um passado que ele não consegue entender, mas que torna-se mais claro a cada missão realizada. Hitman: Codename 47 traz à tona um novo patamar para os jogos de ação, possuindo uma jogabilidade altamente cinematográfica com cenários com extremo nível de realismo. Sua engine gráfica tem a capacidade de simular efeitos de física real em todos os objetos, criar deformações no cenário e incomparáveis animações nos personagens.







Você terá de se camuflar e infiltrar de maneira silenciosa a fim de cumprir suas missões.

E, conforme as coisas vão acontecendo, ou melhor, conforme alguns alvos vão sendo eliminados, novas armas e dispositivos bélicos vão ficando mais fáceis de serem adquiridos.

Além disso, existe um sistema inovador de recompensas, com acesso a muitas armas pelo mercado negro, armadilhas e informações secretas. Mas, antes de iniciar sua carreira de crimes, lembre-se: nesse mundo cruel, não basta ser bom no gatilho, é preciso ter raciocínio rápido para evitar as inúmeras armadilhas e surpresas espalhadas por todas as fases. 3D

★★★★★ JOVENS 17+ ABRAEE

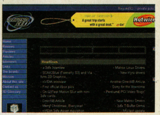
GreenLeaf / Eidos

www.greenleaf.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

Caso você tenha adquirido uma super placa, voe para a rede com nossas dicas aceleradas de sites

Programas para placas 3D



Este é um site em que você encontrará a maioria das informações sobre os sistemas e os avanços na tecnologia de aceleração. O site Beyond 3D traz críticas e comentários sobre todas as atualizações do mercado, além da possibilidade de fazer downloads de programas que medem a eficácia das placas aceleradoras. Se você estiver procurando "fofocas" sobre novos lançamentos, acesse esse site agora mesmo, e fique por dentro de tudo o que acontece no universo 3D.

www.beyond3d.com

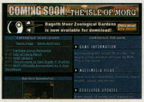
Uma fonte de informações

Seja qual for sua placa, o importante é que você faz parte de uma comunidade que busca, constantemente, informações. Disso, não há dúvidas! E para você que é mais um cidadão do mundo acelerado, o site c3dworld traz as tradicionais novidades do mundo 3D, cursos rápidos grátis via e-mail, além da oportunidade do visitante poder participar de projetos dos mais variados temas e links dos sites com imagens gráficas em 3D. A área de downloads é um outro atrativo do site, contando com programas e bibliotecas gráficas essenciais para os usuários de placa 3D.



www.c3dworld.f2s.com

O desenvolvimento dos games

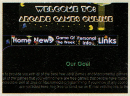


Este site traz todas as informações sobre novos games e engines, além de permitir que o internauta entre em contato com todo o time de desenvolvedores por e-mail, tirando todas as suas dúvidas sobre projetos atuais. O site promete revolucionar tudo o que se entende por interatividade entre jogador e desenvolvedores. Mas, para conseguir romper as barreiras, o site apresenta uma grande complexidade e variedade de informações para todos os tipos de visitantes. Vale a pena também, conferir a área de download do site.

www.experience3d.com

O mundo dos games em suas mãos

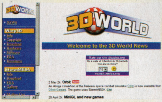
Se você é um lunático por games e quer manter-se atualizado sobre os últimos lançamentos deste vasto universo, não deixe de conferir este site. O Arcade Games Online traz aos



internautas uma enorme variedade de jogos de ação, cassino, esportes, estratégicos, puzzles e os incríveis clássicos, com uma grande vantagem: você pode jogar on line, mesmo que sua conexão não seja muito rápida. Você também terá indicações sobre os jogos da semana e contará com um link para localizar os melhores sites de games da net. O site está em inglês, mas é de fácil compreensão.

www.arcadegamesonline.com

Notícias do mundo 3D



Você está desesperado por notícias de todo o mundo? Então, não deixe de guardar este endereço em seu bookmark. O site 3D World é o site que leva o internauta a milhares de informações atualizadas diariamente. Ele traz notícias das grandes empresas, de hardware e software, além das novidades do mundo dos games para 3D. Apesar de todo conteúdo do site estar em inglês, sua navegação é fácil e descomplicada.

www.haage-partner.com/3dworld

Notícias Aceleradas

Se você é mais um daqueles que vive correndo atrás de informações atuais sobre novos equipamentos e acessórios para a sua máquina, com certeza, terá que acessar Wiched PC todos os dias. O site apresenta análises completas dos mais turbinados e avançados equipamentos para microcomputadores do mercado atual, além de fornecer especificações precisas dos últimos lançamentos de hardware e de todos os equipamentos que agitam o mundo PC.



www.wickedpc.com



Você daria tudo para estar na pele de Ragnar agora, não é?!
"Rune é o mais belo jogo baseado em Unreal já visto".
3D ACTION PLANET
"Melhor jogo de ação".
ESCOLHA DA GAMES WEEKLY PARA MELHOR JOGO DE AÇÃO DO ANO
Rune, Human Head Studios e o logotipo Human Head Studios são marcas registradas da Human Head Studios, Inc.. Gathering of Developers e Godgames são marcas registradas da Gathering of Developers, Inc.. Todas as outras marcas e nomes comerciais pertencem a seus respectivos proprietários. © 2000 Gathering of Developers. Todos os direitos resevados.
RUNE.
Batalhas Vikings com Extrema Energia Brutal
RUNE™
Visite o site: www.runegame.com
DESENVOLVIDO POR:
humanhead
PUBLICADO POR:
Visite nosso site
GreenLeaf
É Muito Mais Game
www.greenleaf.com.br

NOVA COLEÇÃO



A CD EXPERT virou mania!

Acabamos de lançar uma coleção de revistas acompanhada dos melhores sucessos da CD EXPERT até hoje! A CD EXPERT MANIA. São jogos completos, utilitários completos, coletâneas de cliparts, e não para por aí, ainda tem muito mais CD EXPERT pra você. Fique atento aos nossos lançamentos e entre nessa mania você também!

CD EXPERT mania

Nossa mania é você!

Diga não aos produtos piratas.
Exija a qualidade CD EXPERT.

Visite o nosso site:
www.pcgamer.com.br